



TREBALL DE RECERCA

IES EUCLIDES

Alumne: Miriam Bonastre Tur

Tutor: Anna Rodon

PROCÉS DE CREACIÓ D'UN

CURTMETRATGE

ANIMAT



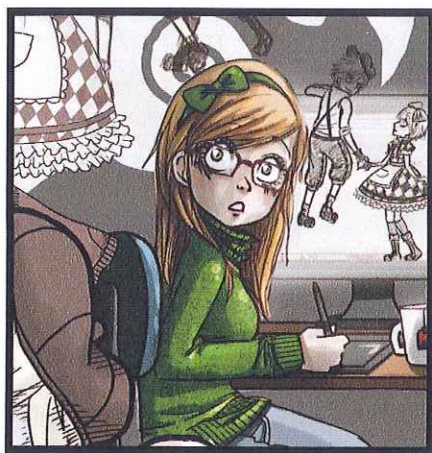
Índex

1. El meu projecte.....	2
2. Què és l'animació? Breu història de l'animació.....	3
3. Què és l'animació? Tipus d'animació.....	8
4. Preproducció.....	12
4.1. Tractament.....	13
4.2. Guió.....	15
4.3. Storyboard.....	20
4.4. Disseny de personatges.....	24
5. Producció	
5.1. Descripció i història del Flash.....	30
5.2. Creació d'una escena pas a pas.....	32
5.3. Diari de creació I.....	36
6. Postproducció	
6.1. Diari de creació II.....	44
7. Les meves conclusions.....	47
8. Bibliografia.....	48





1.El meu projecte



Benvolgut lector o lectora, és possible que si tens aquest treball entre les mans tinguis una vaga idea del contingut del mateix. Més que possible, es quasi segur si has llegit el títol. De totes maneres, abans de que comencis a fullejar-lo, seria adient que te'n fes cinc cèntims.

Al llarg d'aquestes pàgines, faré un breu repàs de la història de l'animació, de com va néixer de la mà del cinema d'imatge real i de com va saber fer-se un lloc propi i arribar als nostres dies perfeccionada i considerada com un art individual. Trobaràs, a més, una descripció de les tècniques d'animació més utilitzades i reconegudes i un petit article sobre el naixement, la història i el funcionament de l'animació Flash, sobre la qual gira entorn gran part del

treball.

Tanmateix, la meitat d'aquestes pàgines estan dedicades a un projecte de creació d'un curt animat propi, fent ús de les noves tecnologies i de programes d'edició d'imatge i animació com son Photoshop i Adobe Flash.

Fent un seguiment exhaustiu dels avanços del meu propi curtmetratge, incloc una guia dels passos a seguir, des de els primers guions i idees fins a la digitalització, passant per la creació de l'storyboard, el disseny de personatges o la col·locació de sons, veus i música. Fins i tot podràs trobar una explicació senzilla i pràctica de la creació d'una de les escenes, amb les funcions i eines fundamentals del programa Flash.

Per acabar, al final del treball trobaràs un CD amb el curtmetratge animat acabat, a més d'alguns continguts addicionals com esbossos previs, dissenys descartats, storyboard o il·lustracions.

Si he escollit aquest tema per al meu treball es perquè el món de l'animació m'interessa de cara fins i tot a un futur professional. M'atrau més la part de disseny de personatges o d'escenaris, no tant com la de l'animació en si (que potser s'acosta més a l'àrea de la informàtica que no pas a la de l'art), però això no treu que em fascini la idea de crear històries i personatges que diverteixin i emocionin a nens i adults.

Decidida a encarar els meus estudis de cara al disseny, la il·lustració i el còmic, penso que el tema d'aquest treball lliga a la perfecció amb el que espero de la meva professió del dia de demà. Així doncs, els meus objectius son adquirir experiència i soltesa amb el procés i els passos de creació de curts animats i els programes informàtics escaients. Practicar el meu dibuix, en especial la part d'anatomia, escenaris, moviments i expressions. Millorar la meua capacitat de creació i de narració d'històries. Conèixer els orígens de l'animació i la varietat en estils i tècniques que hi ha en el mercat actual. I per acabar, però no menys important, aprendre a ser responsable, treballadora, constant, eficaç i donar els millors resultats possibles en les feines que se m'encomanen. Espero haver assolit i, si és possible, superat les meves expectatives en acabat el treball.

I tu, lector o lectora, siguis qui siguis i hagi arribat aquí amb una idea clara o per una simple casualitat, espero de tot cor que trobis útil i interessant aquest projecte. Tant de bo sigui així, ja que hi he posat tot l'esforç i ganes que he pogut reunir.

Míriam Bonastre Tur



TREBALL DE RECERCA

PROCÉS DE CREACIÓ D'UN CURTMETRATGE ANIMAT

Quan em van demanar que pensés un tema per a fer el meu Treball de Recerca vaig estar pensant durant dies. Volia fer alguna cosa que tingués a veure amb la modalitat del meu Batxillerat i amb el futur professional al qual aspiro arribar. És a dir, havia de ser alguna cosa relacionada amb les arts. Em va passar pel cap fer-ho sobre il·lustració o còmic, ja que són els àmbits que més domino, però em semblava potser massa senzill. Així doncs, i aprofitant que al meu institut donen una especial atenció als temes audiovisuals, vaig decidir que el meu Treball de Recerca seria sobre l'animació. D'aquesta manera vaig poder unir dues de les coses que més m'agraden: dibuixar i explicar històries. A més, aquest treball suposaria una recerca, investigació i aprenentatge reals, ja que jo no havia fet mai res que estigués relacionat amb l'animació, no coneixia el procediment ni els programes utilitzats.

Vaig decidir fer el meu curtmetratge amb medis digitals, utilitzant el popular programa Flash. Ja que no havia tocat mai el programa, vaig haver d'investigar el seu funcionament de manera intuïtiva i cercar els meus possibles dubtes pels fòrums d'Internet. A més, tot i que sabia que m'ocuparia un munt d'hores, volia fer una història amb cap i peus i amb una durada considerable. Al final el curt complet va durar 4:16 minuts i per fer-lo vaig trigar unes 90 hores. Això sí, el vaig voler fer mut, de manera que l'espectador seguís la història gràcies a les accions i expressions dels personatges i amb ajuda de la música. Va ser una bona elecció, ja que així vaig poder ser més creativa amb la construcció de les escenes i no vaig haver de dependre de ningú altre perquè fes les veus. Sobre l'argument, haig de dir que està totalment basat en el popular conte infantil "Hansel i Gretel", però amb un punt de vista força nou i personal. El títol que li vaig posar al meu curtmetratge va ser "Han&Gree".

En el treball escrit que acompanya la meva petita pel·lícula podreu trobar el procés de creació que vaig seguir per a crear Han&Gree. Explico detalladament tots els passos, des de les primeres idees i guions fins als últims retocs de muntatge i so, passant per l'storyboard, el disseny de personatges, el muntatge d'una escena pas a pas a mode de tutorial, etc., a més d'un diari de creació en el qual explico detalls o trucs sobre la producció de l'animació i problemes que se'm van anar presentant. Tot això acompanyat d'una àmplia teoria, que inclou la història de l'animació des dels seus inicis i



els tipus que més es fan servir actualment, a més de detalls tècnics com tipus de guions, plans cinematogràfics, estructura d'una història i una introducció als orígens i usos del programa Flash.

Fent recompte, amb aquest treball vaig tocar forces camps, com són el cinema, l'animació, la il·lustració i la informàtica. Vaig utilitzar alguns programes nous per mi, com són el Flash o el Sony Vegas, i d'altres que ja dominava però dels quals n'he après noves funcions, com el Photoshop.

Vaig acabar molt contenta amb la meva feina ja que, tot i que vaig partir quasi de zero, vaig saber complir els objectius que m'havia marcat en un principi.

I bé, a partir d'aquí només em queda dir que moltes gràcies per llegir i tant de bo us agradi el meu projecte!

Míriam Bonastre Tur